Ensemble de bocce

(EB501)

Le mode d'emploi suivant est fourni par le fabricant.

Règlements officiels

Équipement

Les boules doivent être de taille égale et composées d'un matériel synthétique lourd.
La couleur du cochonnet doit être différente de celles des boules de bocce.

Définitions

Boule vivante : Toute boule qui vient d'être lancée ou est sur le point de l'être est appelée « boule vivante ».

Boule morte : Toute boule ayant été disqualifiée. Une boule peut être disqualifiée si :

a. elle cause une pénalité
b. elle est lancée à l'extérieur du terrain
c. elle entre en contact avec une personne ou un objet qui se trouve à l'extérieur du terrain
d. elle touche le dessus des panneaux du terrain

Cochonnet : Petite boule surnommée *pallino*.

Tir : Un lancer qui possède assez de vélocité pour atteindre le panneau du fond de terrain s'il rate sa cible. La ligne de tir peut servir de référence pour déterminer une faute.

Tir avec planche : Une boule jouée par ricochet sur le panneau latéral ou sur le panneau de fond de terrain.

Pointer : Une boule lancée ou roulée près du cochonnet dans le but d'obtenir un point. La ligne de jeu doit servir de référence pour déterminer une faute.

Manche : Période pendant laquelle les boules sont lancées d'un côté à l'autre du terrain, et au cours de laquelle l'arbitre attribue les points.

Pointage :

Équipe de 4 – 1 boule par joueur = 16 points
Équipe de 3 – 1 boule par joueur = 16 points
Équipe de 2 – 1 boule par joueur = 16 points
Équipe de 1 – 1 boule par joueur = 11 points

Le terrain et ses démarcations

Le terrain : aire de jeu d'une superficie approximative de 60 pi de longueur sur 12 pi de largeur. Ces dimensions sont celles recommandées. Cependant, si les démarcations et les lignes de faute sont clairement établies, il est possible de modifier la taille du terrain.

La surface du terrain peut être composée de poussière de pierre, de terre battue, de gazon naturel ou d'un revêtement synthétique. Ces terrains sont acceptés pourvu qu'ils soient dépourvus de tout obstacle, permanent ou temporaire, capable d'empêcher un lancer en ligne droite.

La composition des murs arrière et des murs latéraux importe peu, à condition qu'ils ne puissent être déplacés au cours de la partie. Leur hauteur minimale doit être la même que celle d'une boule de bocce. Il est possible d'utiliser les murs arrière ou les murs latéraux pour effectuer des lancers avec planche ou tirs par ricochet.

Tous les terrains doivent comporter les démarcations suivantes :

a. Limites à l'intérieur desquelles se fait le premier lancer du cochonnet – 1 pi des panneaux latéraux.

b. Limites à l'intérieur desquelles se fait le premier lancer du cochonnet – 3 pi des panneaux de fond.

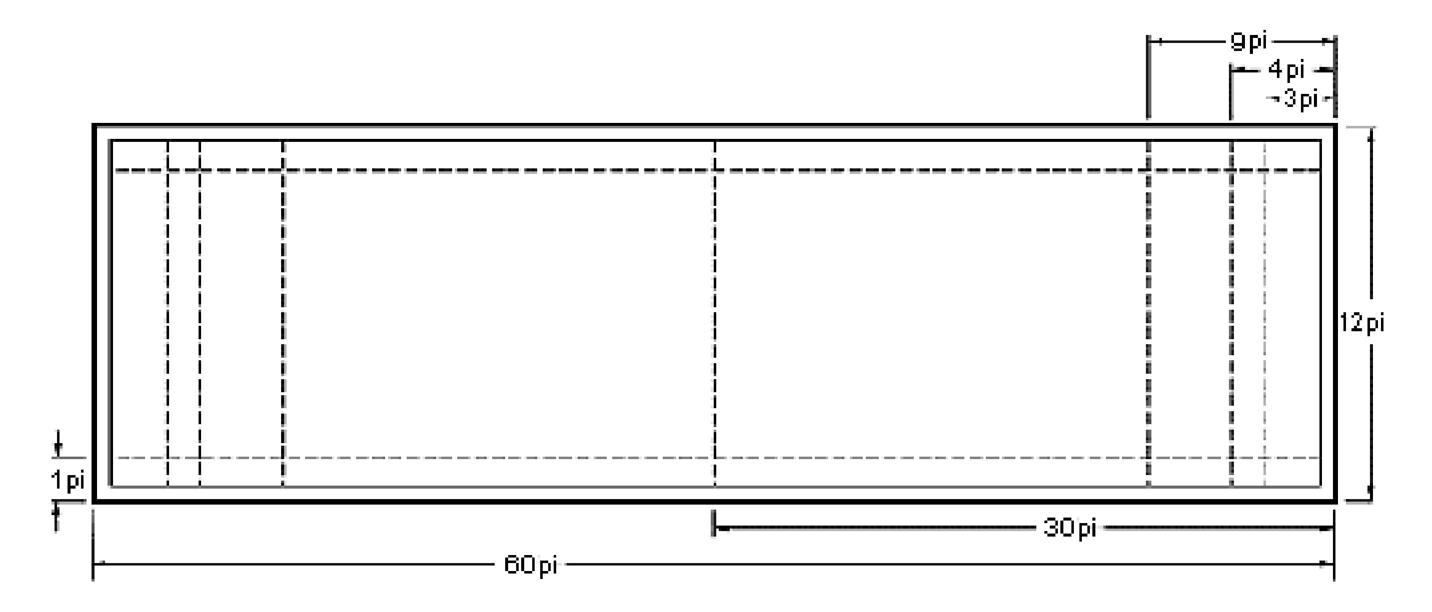
c. Ligne de jeu à ne pas dépasser avant de pointer, sous peine de faute – 4 pi des panneaux de fond. La distance peut varier du moment que les lignes de jeu sont clairement indiquées.

d. Ligne de jeu à ne pas dépasser avant de tirer, sous peine de faute – 9 pi des panneaux de fond. La distance peut varier du moment que les lignes de jeu sont clairement indiquées.

e. Distance minimale où le cochonnet doit atterrir après son premier lancer – démarcation de mi-terrain. Les terrains peuvent comporter des démarcations de distances minimales supplémentaires pour le cochonnet, annulant ainsi la démarcation de mi-terrain. Durant la partie, le cochonnet peut être déplacé à la suite d'un jeu normal. Cependant, il ne peut s'immobiliser dans la zone précédant la démarcation de mi-terrain. Dans un tel cas, le cochonnet est considéré comme mort.

Diagramme du terrain

Les dimensions recommandées sont de 12 pi x 60 pi.
Les lignes pointillées représentent les lignes imaginaires entre les démarcations du terrain.



Le jeu

Le bocce se joue à l'aide de huit boules et d'une petite boule cible nommée cochonnet. Chaque équipe possède quatre boules d'une couleur différente des boules de l'équipe adverse.

Un tirage au sort déterminera quelle équipe lancera en premier le cochonnet. Cette équipe choisira aussi la couleur de ses boules. Le cochonnet est lancé par un membre de l'équipe ayant remporté le tirage au sort. Le joueur qui lance le cochonnet doit aussi lancer la première boule de bocce. Les membres de l'équipe adverse lancent ensuite leurs boules jusqu'à ce qu'ils comptent un premier point ou qu'ils aient lancé leurs quatre boules. La règle de la « boule la plus près » détermine la séquence des boules lancées. L'équipe dont la boule se trouve à proximité du cochonnet se nomme « l'équipe dedans ». L'équipe adverse se nomme « l'équipe dehors ». Lorsqu'une équipe est « dedans », elle se retire et permet à l'équipe qui est « dehors » de lancer.

Une équipe peut choisir de pointer, tirer, lancer, ou faire rebondir sa boule sur le terrain, à la condition que la boule ne sorte pas des limites du terrain et que le joueur ne commette pas de faute. Un joueur peut aussi tenter de déplacer les boules se trouvant près du cochonnet afin d'obtenir un point, ou de réduire les points de l'équipe adverse.

À la fin de chaque manche, lorsque les deux équipes ont lancé leurs quatre boules, un arbitre attitré par le capitaine ou tout autre délégué de chaque équipe déterminera le pointage. Les points sont attribués en fonction de la position des boules. L'équipe dont les boules sont situées plus près du cochonnet que celles de l'équipe adverse obtiendra

des points. Les points peuvent être déterminés à l'œil nu, ou en mesurant les distances à l'aide d'un instrument.

Si chaque équipe place une boule à la même distance du cochonnet et que le pointage est à égalité, aucun point ne sera attribué. Le cochonnet sera remis à l'équipe qui en avait la possession au début de la manche. Seules les boules se trouvant plus près du cochonnet que celles de l'équipe adverse marqueront des points.

Fautes

Fautes sur les lignes de jeu : Lorsqu'un joueur pointe ou tire la boule, son pied ne doit en aucun cas dépasser la ligne de jeu avant que la boule ne quitte sa main. Chaque équipe peut recevoir un avertissement officiel avant que des pénalités ne soient distribuées. Une équipe commettant une deuxième infraction sur la ligne de jeu sera pénalisée comme suit : l'équipe adverse se verra attribuer les points en fonction de l'emplacement des boules avant que la faute ne soit commise, et la manche prendra fin. L'équipe fautive ne recevra aucun point pour cette manche.

Cependant, l'équipe adverse a le choix de décliner la pénalité et de conclure la manche.

Déplacement illégal d'une boule appartenant à votre équipe : Si un joueur déplace une ou plusieurs boules appartenant à son équipe, ces boules seront considérées comme mortes et retirées du terrain. Le jeu reprendra par la suite.

Déplacement illégal d'une boule adverse : Si un joueur déplace une ou plusieurs boules appartenant à l'équipe adverse, ces boules seront retirées du terrain et l'équipe adverse se verra attribuée un point par boule. Le jeu reprendra par la suite.

Une seule équipe peut obtenir des points par manche. Donc, l'équipe contre laquelle la faute a été commise se verra attribuer des points.

Déplacement illégal du cochonnet par un joueur : Si un joueur déplace le cochonnet, l'équipe adverse obtiendra le nombre de points équivalents au nombre de boules jouées par ce même joueur, et la manche prendra fin.

Cependant, l'équipe adverse a le choix de décliner la pénalité et de conclure la manche.

Un déplacement est dit « illégal » lorsqu'une boule est déplacée autrement que lors du déroulement normal de la partie, par un coup de pied ou la main, par exemple, ou par un autre moyen.

Si un joueur fait obstruction à la boule en jeu de l'équipe adverse, celle-ci peut choisir de :

a. rejouer la boule,
b. déclarer la fin de la manche ou
c. décliner la pénalité, accepter l'emplacement de la boule en question et continuer la manche.

Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstruction à une boule en jeu, mais qu'elle ne touche pas de boule jouée préalablement, cette boule doit être rejouée par le même joueur.